

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan bagian penting dari proses pembangunan nasional yang ikut menentukan pertumbuhan ekonomi suatu negara dan juga merupakan investasi dalam pengembangan sumber daya manusia, yang mana peningkatan kecakapan dan kemampuan diyakini sebagai faktor pendukung upaya manusia dalam menghadapi kehidupan. Dalam kerangka inilah pendidikan diperlukan dan dipandang sebagai kebutuhan dasar bagi masyarakat yang ingin maju. Sebagaimana disebutkan dalam Pasal 4 Undang-Undang No.2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional : Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu manusia yang beriman bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan, ketrampilan, kesehatan jasmani rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta bertanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (MG. Dwiji Astuti dkk, 2003:65).

Sebagai wujud nyata dari Undang-Undang SIKDIKNAS diatas, pemerintah mendirikan lembaga pendidikan demi terselenggaranya pendidikan nasional. Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mengusahakan pengembangan sumber daya manusia, selain itu juga mengusahakan suatu kondisi proses belajar mengajar secara formal dan terencana untuk peserta didik. Meskipun pendidikan dapat dilaksanakan dimana saja, namun sekolah merupakan tempat terjadinya proses belajar yang optimal pada diri siswa dan memegang

peranan penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Oleh karena itu mutu dalam pendidikan perlu ditingkatkan secara maksimal.

Aktor utama dalam penyelenggaraan pendidikan adalah guru dan siswa. Selain sebagai aktor utama, guru dan siswa merupakan komponen utama dalam pembelajaran disamping komponen-komponen pendukung lainnya. Peran guru dalam dunia pendidikan sangat penting yaitu sebagai tenaga pengajar yang mengabdikan dirinya untuk membimbing, mengajar, dan mentransfer pengetahuan kepada peserta didik. Namun peran guru tersebut tidak dapat dilakukan jika tidak adanya peserta didik. Guru memberikan materi yang telah terencana dan terstruktur kepada siswa. Dalam pembelajaran diharapkan timbul suatu hubungan positif antara guru dan siswa, yaitu guru dapat menyampaikan materi dengan baik dan siswa dapat menuntaskan kompetensi-kompetensi yang ada. Jadi guru tanpa siswa bagaikan film tanpa penonton, dan siswa tanpa guru bagai penonton tanpa film. Peserta didik dan tenaga pengajar yaitu guru, tidak mungkin dapat dipisahkan.

Menurut Anita Lie (2008:5), bahwa pendidik perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar berdasarkan berdasarkan beberapa pokok pemikiran, yaitu pengetahuan ditemukan, dibentuk, dan dikembangkan oleh siswa; siswa membangun pengetahuan secara aktif; pengajar perlu berusaha mengembangkan kompetensi dan kemampuan siswa; pendidikan adalah interaksi pribadi di antara para siswa dan interaksi antara guru dan siswa.

Seorang guru pastinya ingin tujuan pembelajarannya dapat tercapai. Untuk tercapainya tujuan tersebut dibutuhkan kerjasama yang baik dengan peserta didik. Kerjasama tersebut dapat dicapai dengan penerapan metode dan media yang

tepat untuk setiap pembelajaran. Dalam setiap mata pelajaran ataupun materi pelajaran dibutuhkan metode dan media yang sesuai agar transfer ilmu kepada peserdik bisa optimal. Hal tersebut harus dilakukan karena setiap mata pelajaran atau materi pelajaran mempunyai karakteristik dan tingkat kesukaran yang berbeda-beda.

Untuk pelajaran matematika sering ditakuti dan tidak disukai oleh para siswa. Hal ini disebabkan oleh penekanan pada kecepatan dalam menyelesaikan hitungan matematika, penekanan pemahaman pada hal yang bersifat abstrak, sifat otoriter guru dalam pembelajaran, kurangnya variasi dalam proses pembelajaran. Sehingga pelajaran matematika dirasakan siswa sangat menjenuhkan dan sulit dipahami. Padahal matematika bisa dan mudah untuk dimengerti sekaligus menyenangkan. Matematika adalah suatu bahan kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya yang sudah diterima sehingga keterkaitan antar konsep dalam matematika bersifat kuat dan jelas (Kurikulum 2004: 4). Dalam kurikulum SD, matematika telah dipilih dan disederhanakan, serta disesuaikan dengan perkembangan berfikir siswa SD.

Mengajarkan matematika kepada siswa SD sesungguhnya tidaklah terlalu sulit. Hal utama untuk menarik minat siswa belajar matematika adalah menciptakan suasana senang dan menarik dalam pembelajaran matematika. Salah satu caranya adalah dengan memasukkan materi pelajaran dalam suasana permainan. Keberhasilan dari suatu pembelajaran merupakan tujuan utama seorang guru sebagai pelaksana pendidikan di sekolah dengan ditandai oleh

penguasaan kompetensi oleh siswa. Oleh karena itu, berbagai upaya dilakukan dan dikembangkan untuk mencapai tujuan tersebut.

Penyampaian pelajaran Matematika dengan metode ceramah saja akan membuat siswa sulit memahami konsep-konsep matematika, yaitu siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya pengalaman langsung terhadap objek dan tanpa adanya motivasi yang mendorong terciptanya kebermanaknaan bagi siswa. Siswa akan lebih memahami suatu konsep apabila siswa tersebut terlibat langsung dalam suasana belajar yang menyenangkan karena pembelajaran akan bermakna bagi siswa, seperti permainan. Kreativitas guru dalam mengajarkan matematika merupakan faktor kunci agar matematika menjadi pelajaran yang menarik bagi siswa dengan melibatkan secara intensif kemampuan intelektual siswa dan menantanginya untuk berfikir.

Dari informasi guru kelas II Sekolah Dasar 01 Ngijo, dalam pelajaran matematika masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal cerita perkalian. Hal ini bisa dilihat pada pekerjaan siswa (rata-rata hasil ulangan harian) dalam 2 tahun terakhir yaitu 53, sedangkan KKM adalah 60. Daftar rata-rata nilai ulangan harian semester II kelas II SD 01 Ngijo Tahun Ajaran Tahun 2008 nilai rata-rata adalah 52 dan Tahun 2007 adalah 54. Kenyataan di atas menunjukkan bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang tidak mudah dipahami. Rendahnya penguasaan materi matematika dimungkinkan karena kurang jelasnya guru dalam menyampaikan materi pada siswa. Hal tersebut dapat terjadi karena kurangnya variasi metode dan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Peneliti adalah wali kelas untuk siswa kelas II tahun ajaran 2009/2010 SD N 01 Ngijo. Dari pengamatan penulis di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan siswa kelas II dalam menyelesaikan soal cerita perkalian masih rendah dan di bawah KKM. Penulis melakukan ulangan harian tentang soal cerita perkalian kepada siswa kelas II setelah siswa diberi konsep matematika dan pemahaman soal cerita dan menunjukkan hasil 66 % siswa belum memenuhi KKM. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan mencari *treatment* (obat) untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita.

Kemampuan siswa dalam memahami dan menyelesaikan soal cerita pada kelas rendah sangat berdampak pada saat menginjak kelas atas, bahkan pada tingkat satuan pendidikan berikutnya. Dampaknya adalah ketika seorang siswa bisa memahami dan menyelesaikan soal cerita dengan benar, mereka akan menemukan pola mereka sendiri yang akan selalu mereka gunakan dan modifikasi. Pada setiap materi matematika di setiap tingkat satuan pendidikan selalu terdapat soal cerita yang mengandung pemecahan masalah sehari-hari. Jika kemampuan memahami dan menyelesaikan soal cerita anak tinggi, maka mereka akan dapat memecahkan masalah sehari-hari yang mengandung materi matematika.

Salah satu metode yang dapat menimbulkan rasa senang dan keaktifan siswa adalah pendekatan pembelajaran kooperatif. Banyak sekali macam dari metode kooperatif yang dapat diterapkan, salah satunya adalah Mencari Pasangan (*Make a Match*), yaitu siswa dilibatkan dalam sebuah permainan yang

menyenangkan dengan mencari/mencocokkan sebuah kartu yang berisi materi ajar. Dengan adanya suasana yang menyenangkan, maka siswa akan tergugah motivasinya untuk belajar dan memahami materi. Permainan Mencari Pasangan (*Make a Match*) juga akan merangsang kemampuan kognitif, afektif, dan motorik. Dalam aspek kognitif, siswa diharuskan menyelesaikan dan memahami materi yang terkandung di dalam permainan serta diharapkan siswa dapat menguasai kompetensi yang telah direncanakan. Kemampuan afektif siswa juga akan berkembang karena siswa dituntut untuk melakukan kerjasama, menghargai pendapat teman, dan bersaing secara sehat. Dengan permainan ini siswa harus mencari, memilih, dan mencocokkan kartu yang sesuai di kelompok lain. Hal ini dapat mengembangkan kemampuan motorik siswa, yaitu penglihatan dan gerakan yang tepat dan cepat sesuai dengan aturan yang ada. Bagi seorang anak, kebutuhan belajar biasanya didasari oleh kemauan untuk memuaskan keingintahuannya dan didorong oleh faktor-faktor yang menyenangkan dari yang dipelajarinya. Maka, pelajaran yang bersifat permainan akan lebih menarik perhatiannya. Menurut Seto Mulyadi (2006) mengatakan bahwa "jika anak senang dan ada gerakan-gerakan maka kemampuan kognitifnya akan berkembang". (<http://agusset.wordpress.com>). Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan bermain, anak akan merasa senang sekaligus anak belajar lewat permainan tersebut sehingga kemampuan kognitifnya akan berkembang.

Berdasarkan uraian di atas peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “ Peningkatan Kemampuan Menyelesaikan

Soal Cerita Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Mencari Pasangan Siswa Kelas II SD Negeri 01 Ngijo Tasikmadu Karanganyar Tahun 2009/2010”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasar latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Siswa kelas II SD N 01 Ngijo Tasikmadu Karanganyar beranggapan mata pelajaran matematika menjenuhkan dan sulit dipahami terutama dalam memahami dan menyelesaikan soal cerita operasi hitung perkalian.
2. Siswa kelas II SD N 01 Ngijo Tasikmadu Karanganyar kesulitan melakukan perhitungan yang cepat dalam menyelesaikan soal cerita operasi hitung perkalian.
3. Siswa kelas II SD N 01 Ngijo Tasikmadu Karanganyar kesulitan memahami materi matematika yang bersifat abstrak.
4. Sifat otoriter guru kelas II SD N 01 Ngijo Tasikmadu Karanganyar dan kurangnya variasi dalam pembelajaran matematika.
5. Rendahnya siswa kelas II SD N 01 Ngijo Tasikmadu Karanganyar yang tuntas KKM dalam pokok bahasan soal cerita operasi hitung perkalian.
6. Pembelajaran yang bermakna tidak didapati oleh siswa kelas II SD N 01 Ngijo Tasikmadu Karanganyar.
7. Siswa kelas II SD N 01 Ngijo Tasikmadu Karanganyar cenderung kurang tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan guru.
8. Maka peneliti berupaya menerapkan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa kelas II SD N 01 Ngijo Tasikmadu Karanganyar.

Pembelajaran yang diterapkan adalah pembelajaran kooperatif tipe mencari pasangan untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita operasi hitung perkalian yang bernuansa permainan tanpa melupakan tujuan pembelajaran dan nilai-nilai pembelajaran kooperatif.

### **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dilakukan untuk spesifikasi masalah pada fokus tertentu sehingga dimungkinkan dapat mengkaji dan meneliti lebih mendalam tentang permasalahan tertentu. Pembatasan masalah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian terfokus pada penerapan Pembelajaran Kooperatif Mencari Pasangan (*Make a Match*) dalam pembelajaran Matematika soal cerita dengan operasi hitung perkalian pada siswa kelas II SD N 01 Ngijo Karanganyar Tasikmadu.
2. Peningkatan kemampuan siswa kelas II SD N 01 Ngijo Tasikmadu Karanganyar dalam menyelesaikan soal cerita operasi hitung perkalian.
3. Mendiskripsikan kendala dalam penerapan Pembelajaran Kooperatif tipe Mencari Pasangan beserta solusinya dalam pembelajaran Matematika soal cerita operasi hitung perkalian pada siswa kelas II SD N 01 Ngijo Tasikmadu Karanganyar.
4. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SD N 01 Ngijo Tasikmadu Karanganyar.



#### **D. Rumusan Masalah**

Supaya masalah dalam suatu penelitian dapat terjawab dengan baik, maka masalah harus dirumuskan dengan baik dan jelas. Berdasar latar belakang diatas maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Mencari Pasangan (*Make a Match*) dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita pada siswa kelas II SD N 01 Ngijo Tasikmadu Karanganyar?
2. Bagaimana kendala dalam penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Mencari Pasangan (*Make a Match*) untuk menyelesaikan soal cerita pada siswa kelas II SD N 01 Ngijo Tasikmadu Karanganyar?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita operasi hitung perkalian dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Mencari Pasangan (*Make a Match*) pada siswa kelas II SD N 01 Ngijo Tasikmadu Karanganyar?
2. Untuk mendeskripsikan kendala-kendala dalam penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Mencari Pasangan (*Make a Match*) untuk menyelesaikan soal cerita beserta solusinya pada siswa kelas II SD N 01 Ngijo Tasikmadu Karanganyar?

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Umum**

- a. Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan pengetahuan di dunia pendidikan.
- b. Dapat memberikan pengetahuan kepada guru tentang pembelajaran inovatif serta penerapannya, yaitu pembelajaran kooperatif tipe mencari pasangan.

### **2. Manfaat Khusus**

#### **a. Untuk Siswa**

Dengan adanya penelitian tindakan kelas, siswa yang mengalami kesulitan belajar dapat diminimalkan, yang selanjutnya hasil belajar siswa akan meningkat. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita operasi hitung perkalian dapat meningkat sehingga kriteria ketuntasan dapat meningkat.

#### **b. Untuk Guru**

Dengan dilaksanakan penelitian tindakan kelas, guru dapat mengetahui strategi pembelajaran yang bervariasi, termasuk dalam memilih metode dan media yang sesuai dengan tujuan dan materi yang akan diberikan. Sehingga masalah yang dihadapi guru yang berhubungan dengan materi dan siswa dapat diminimalkan. Salah satu pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan guru dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita operasi hitng perkalian yaitu dengan Pembelajaran Kooperatif tipe Mencari Pasangan. Dengan

penelitian ini pula dapat diketahui bagaimana penerapan dan kendala dalam penerapannya sehingga dapat diminimalkan dan diantisipasi sebelum menerapkannya.

c. Untuk Sekolah

Dapat memberikan masukan dalam usaha perbaikan proses pembelajaran para guru. Sekolah bisa menambah sarana dan prasarana sehingga mutu pendidikan dapat meningkat. Keberagaman pembelajaran inovatif akan semakin berkembang dan dapat diterapkan pada kelas dan mata pelajaran lain.